

Nintendo®

World
Championships

NES EDITION™



BALLOON FIGHT

Devenez l'as des airs !

Éliminez-les avant qu'ils ne s'envolent !

La victoire sera déterminée par le nombre d'ennemis que vous pouvez battre avant qu'ils ne s'envolent. Voici les meilleures tactiques pour chaque stage.



Stage 1



Les trois ennemis peuvent être éliminés avant leur envol, mais si c'est trop dur, essayez d'en battre au moins deux.

Stage 2



Éliminez trois ennemis avant qu'ils ne s'envolent et un autre après son envol. Quant au dernier, il vous attaquera.

Stage 3



Ce n'est pas simple, mais vous pouvez éliminer trois ennemis avant qu'ils ne s'envolent et les autres quand ils seront en l'air.

DONKEY
KONG

Itinéraire parfait pour le stage 1

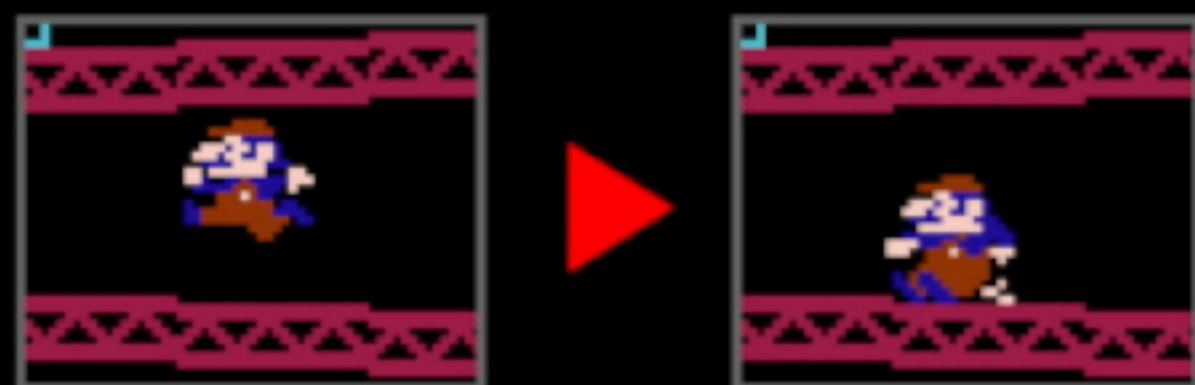
L'efficacité optimisée
jusqu'au sommet !

Ignorez les marteaux.

Vous pouvez casser les tonneaux avec un marteau mais vous ne pouvez pas monter à l'échelle en en tenant un. Mieux vaut donc ne pas y toucher.

Ne sautez pas toujours sur l'occasion de sauter !

Vous devrez sauter pour éviter les tonneaux, mais vous perdrez du temps en retombant. Essayez de sauter le moins possible.



Vous serez figé pendant un instant après être revenu au sol !



Arrivée



Départ

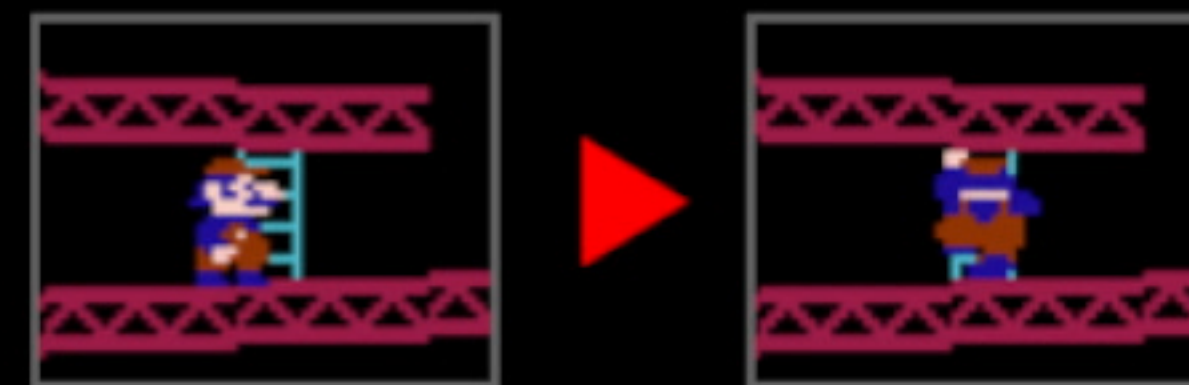


La victoire se trouve au bout de six échelles !

Ne grimpez qu'aux échelles qui font partie du chemin le plus court et ignorez celles qui vous feraient perdre du temps !

Grimpez le plus tôt possible.

Mario n'a pas besoin d'être pile en face d'une échelle pour pouvoir grimper. Il peut l'agripper même en étant un peu sur le côté, alors grimpez dès que vous le pouvez.



Appuyez sur **+** pour grimper quand Mario est à peu près là.

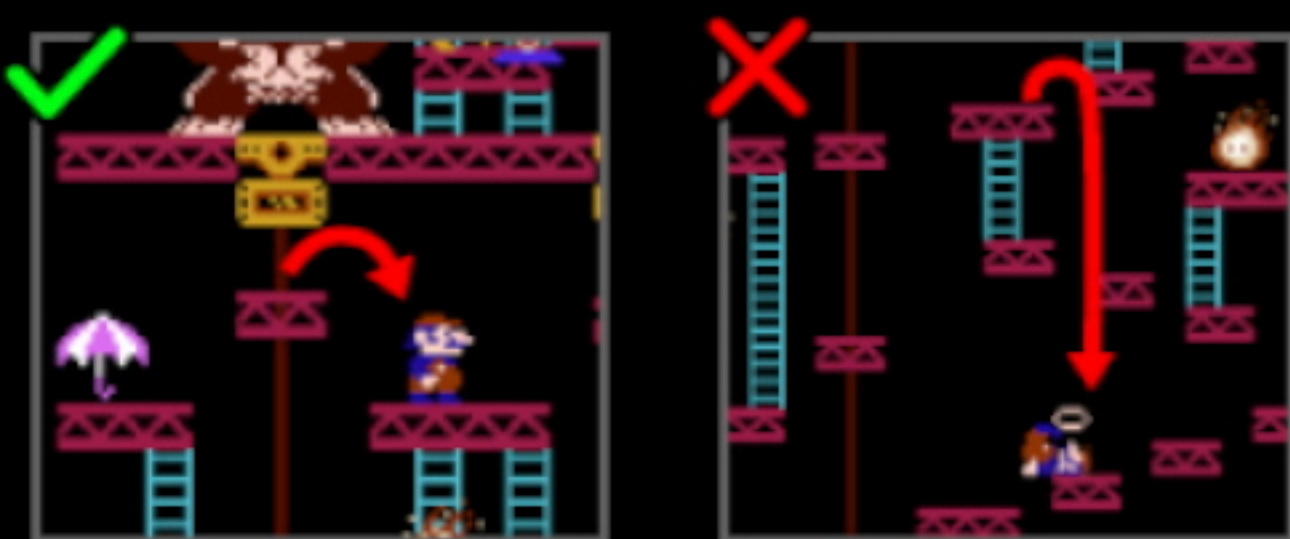
DONKEY
KONG

Itinéraire parfait pour le stage 2

Tout est une question
de timing !

Le vertige, c'est légitime.

Si vous tombez d'une hauteur supérieure à la taille de Mario, ça se finira mal. Prenez garde à la hauteur quand vous allez sauter !

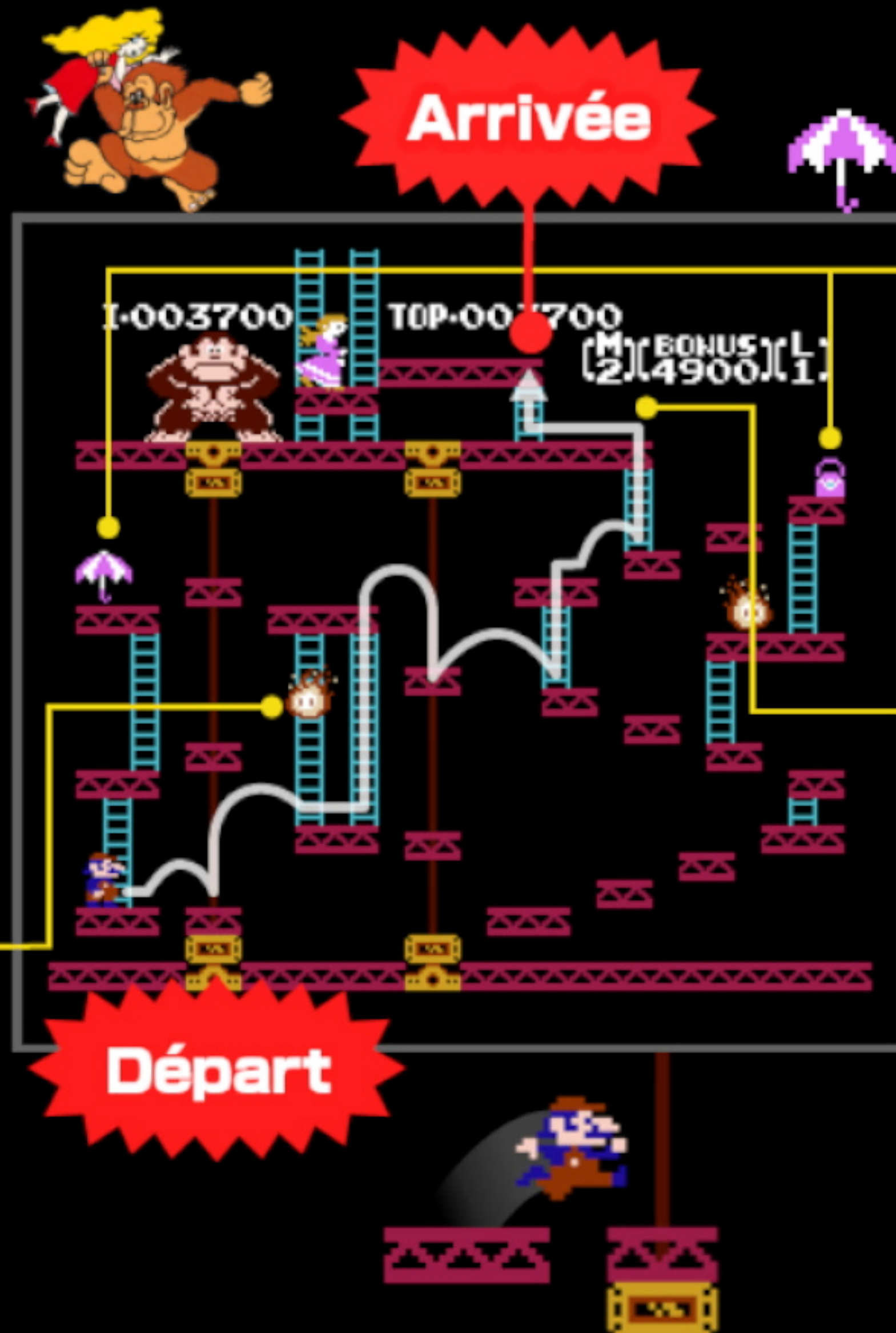


Ne jouez pas avec le feu !

L'ennemi sur les échelles va vous suivre. Surveillez ses mouvements et sautez sur la plateforme montante à droite.

Départ

Arrivée



Évitez de vous encombrer.

Vous obtiendrez des points en récupérant les objets que Pauline a égarés, mais ce n'est pas le moment. Ignorez-les et foncez !

Méfiez-vous des crics !

Les crics rebondissent à intervalles réguliers. Quand vous arrivez en haut d'une échelle, attendez que la voie soit libre pour continuer.



Pas de panique ! Vous allez y arriver, nous le savons.

Itinéraire parfait pour le stage 3

Récupérez les écrous à toute allure !

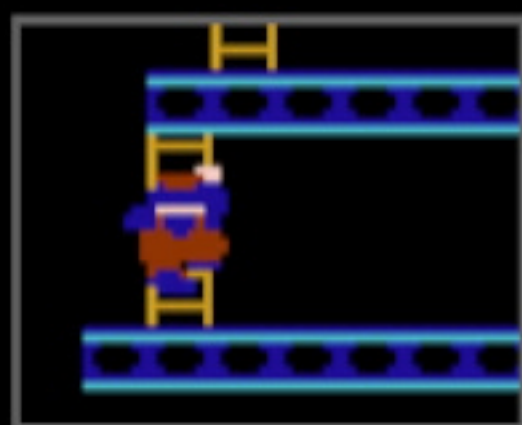
Attrapez l'écrou et mettez les bouts !

Quand vous avez récolté tous les écrous de l'avant-dernier palier, retournez-vous et montez à l'échelle. Vous perdrez du temps si vous sautez, ne l'oubliez pas !



Commencez à grimper le plus tôt possible.

Rappelez-vous de ce que vous avez appris en page 1. Mario peut grimper aux échelles même en n'étant pas tout à fait en face.



Quand il ne reste plus qu'un écrou...



Arrivée



1-007600

TOP-007600

(M)(BONUS)(L)
(2)(4900)(1)



Départ



Au fait, à propos des « occasions de sauter »...

Sautez par-dessus les boules de feu. Appuyez sur **+** et **A** juste avant de les toucher.



La clé, c'est le timing. Si vous sautez trop tôt vous allez recevoir une belle brûlure.

Retirez les écrous dans cet ordre-là !

Il n'y a pas d'ordre pour retirer les écrous, mais chaque seconde compte. Cet itinéraire vous permettra d'aller le plus vite.

Le guide ultime pour filer plein pot !



Foncez comme le vent !

La clé pour faire un temps court c'est de maîtriser le turbo et les sauts en plus de choisir une piste appropriée. Évaluez les sauts et les obstacles au fur et à mesure qu'ils se présentent.

1

Comment mettre le turbo.



Le turbo (B) permet d'aller plus vite qu'une accélération classique (A). Utilisez-le dès le début, avant un saut ou pour repartir après avoir atterri. Mais faites attention à la surchauffe !

Départ



Démarrez plein pot en activant le turbo (B) dès le départ.

Profitez de la zone de refroidissement sur la piste supérieure pour éviter la surchauffe.

Évitez les flaques de boue, puis restez sur cette piste pour sauter.

Atterrissez sur la pente descendante et prenez de la vitesse pour l'obstacle suivant.

Avec assez d'élan, vous pourrez sauter par-dessus les trois obstacles d'un coup.

Le guide ultime pour filer plein pot !

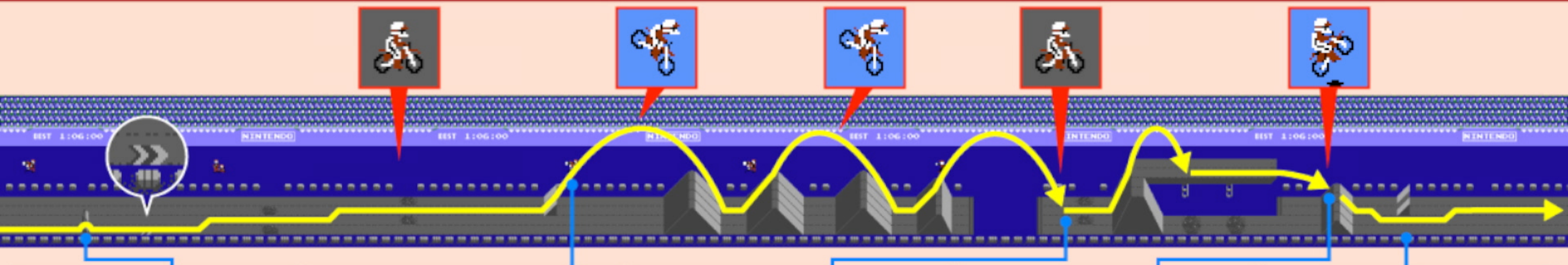
2 Gardez votre sang-froid grâce à cette astuce.



Faites baisser la température du moteur en roulant sur les zones de refroidissement pour éviter la surchauffe. Plus vous y passerez, plus vous pourrez utiliser le turbo.

3 L'atterrissage doit être maîtrisé.

Vous ralentirez ou tomberez si l'angle de votre moto ne correspond pas à celui du point d'atterrissage. Prenez soin d'atterrir parallèlement au sol.



Faites une roue arrière sur la haie pour passer sur la zone de refroidissement.

Après ce saut, baissez votre roue avant pour aller plus loin.

Il y a de la boue après le saut. Vous pourrez l'éviter en étant sur cette piste.

Remontez votre roue avant après un grand saut pour diminuer vos chances de tomber.

Ignorez cette rampe et préparez-vous à prendre la suivante.

Le guide ultime pour filer plein pot !

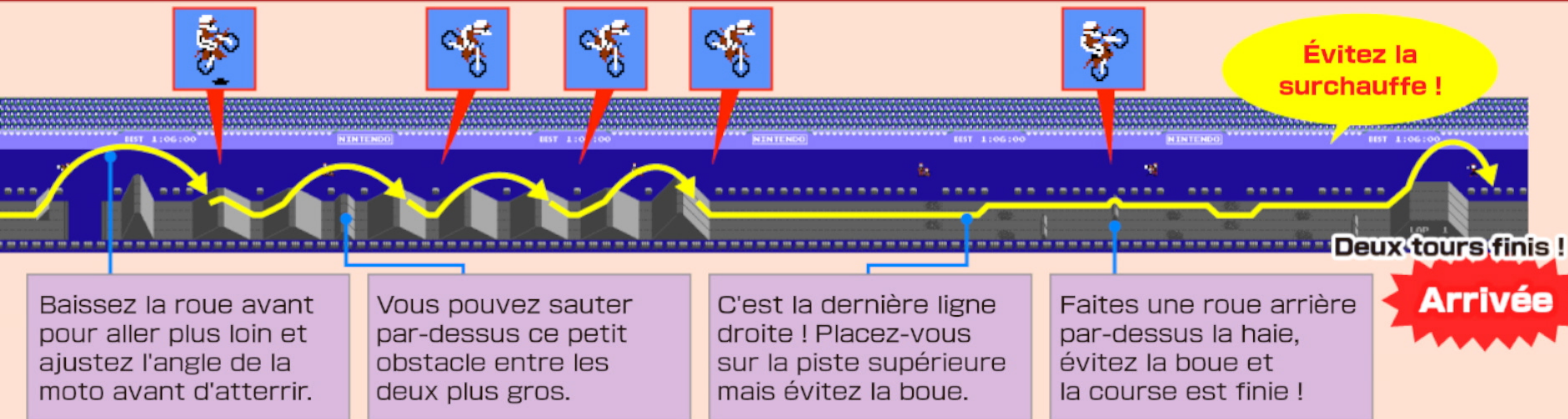
4

Un tour de circuit et que ça saute !

Vous prendrez de la vitesse et irez plus loin en baissant votre roue avant pendant un saut. L'inverse vous ralentira, mais vous irez plus haut.



Avant un saut, déterminez la distance que vous voulez parcourir, puis ajustez l'angle de votre moto pour y parvenir.



ICE CLIMBER



Sautez pour saisir le condor !

Une course au sommet !

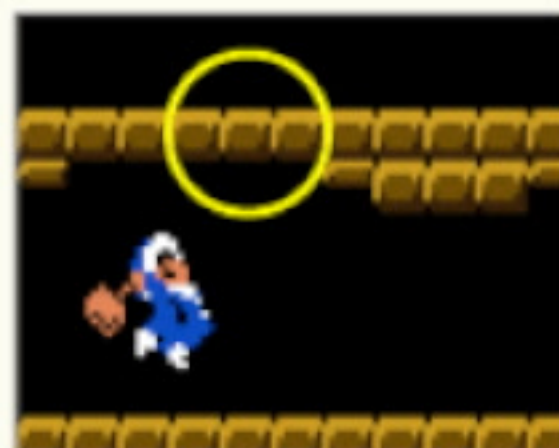


Maximisez votre efficacité en sautant avec parcimonie !

Ne sautez pas inutilement ou vous perdrez du temps. Emmitoufflez-vous, prenez votre marteau et grimpez !

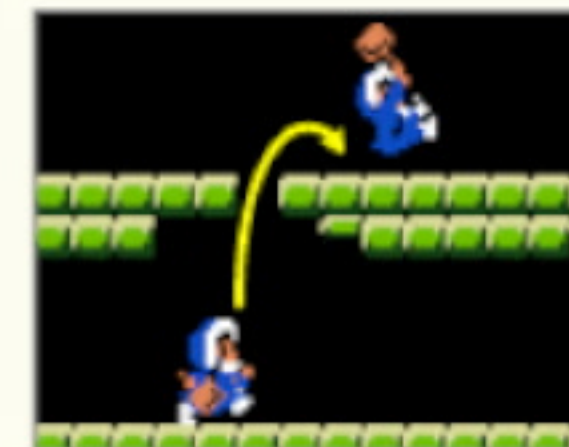
Toutes les montagnes ont des faiblesses.

Un palier a une épaisseur d'un ou deux blocs. Un saut permet d'en briser un. Ciblez les parties plus fines pour monter le plus vite possible.



Ne passez pas à côté de cette astuce !

Vous pouvez vous glisser dans un espace large d'au moins un bloc. Si vous vous placez bien, vous pourrez monter en seulement deux sauts !



Tout est à portée de saut !

Il existe deux types de sauts, chacun avec des commandes et des objectifs différents. Utilisez celui qui vous convient le plus.

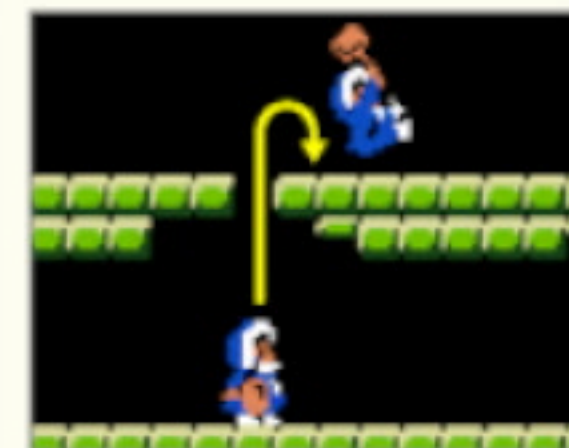
Saut latéral

Maintenez **↵** et appuyez sur **A** pour sauter. Vous irez plus haut en ayant pris de l'élan.



Saut vertical

Appuyez sur **A** pour sauter droit. Dirigez le saut avec **↵**. Cela vous aidera à vous glisser dans les espaces.

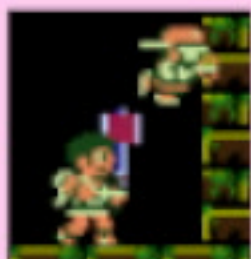
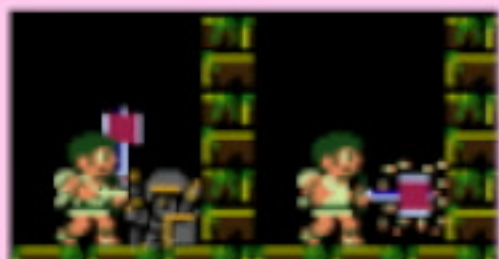


Grande visite de la forteresse !



Bienvenue dans la forteresse des Enfers !

Cette forteresse est un vrai dédale. Suivez les flèches et évitez les combats ! Utilisez un maillet pour sauver Centurion et obtenir de l'aide contre le boss !



Info cruciale !

Utilisez vos ailes !

Maintenez **+** en sortant de la salle supérieure pour atteindre la plateforme. Si vous la ratez, c'est retour à la case départ !



Les invités fatigués peuvent profiter des sources chaudes sur le site.

Départ

Les magiciens aubergine transforment les gens ?

Oh misère... Ils ont la fâcheuse habitude de changer les gens en aubergines. Si cela vous arrive, vous recommencerez.



Arrivée

Cerbéros ? Quel tempérament de feu !

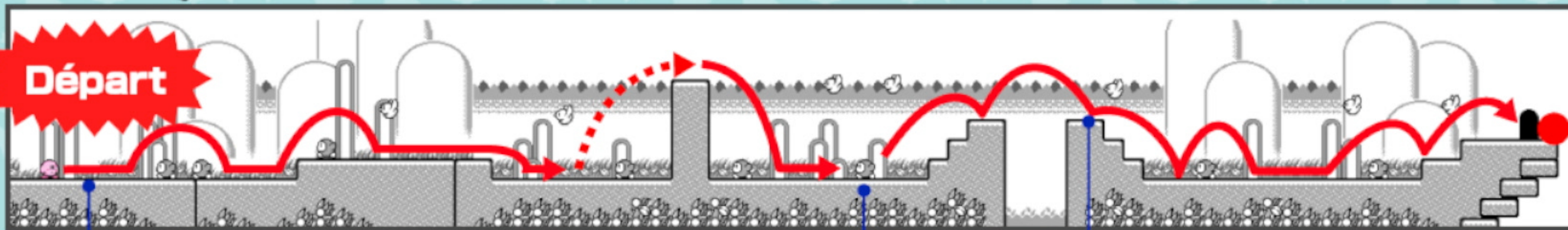
Foncez sous Cerbéros quand il saute, puis tirez-lui dessus. Si vous avez un maillet, servez-vous-en ! Un coup de maillet fait plus mal que deux flèches.



Kirby en fait voir de toutes les couleurs !



Départ



Commencez à courir dès le début du stage et utilisez la vitesse pour sauter par-dessus les Waddle Dees.



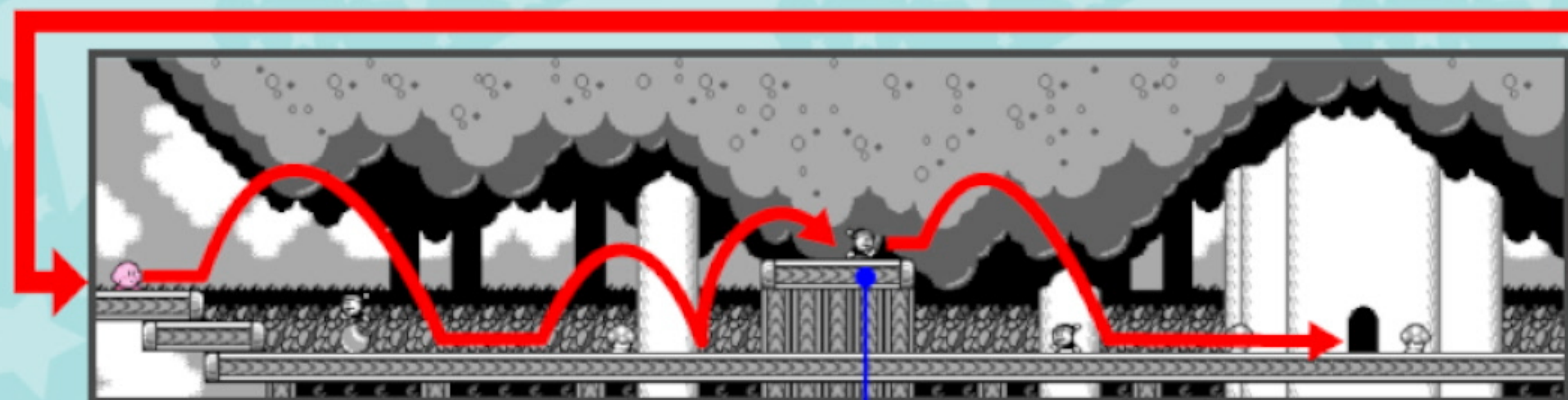
Aspirez ce Waddle Dee (vous en aurez besoin) et continuez de courir. Prenez de l'élan et sautez en haut des escaliers.

Recrachez le Waddle Dee que vous aviez aspiré sur le Pioupiou et continuez.



Ce n'est pas encore l'heure du goûter.

Aspirer empêche Kirby d'avancer. Au lieu d'aspirer les ennemis, évitez-les en sautant par-dessus ou en tentant de glisser en dessous avec le bon timing !



Les astuces glissées de Kirby.

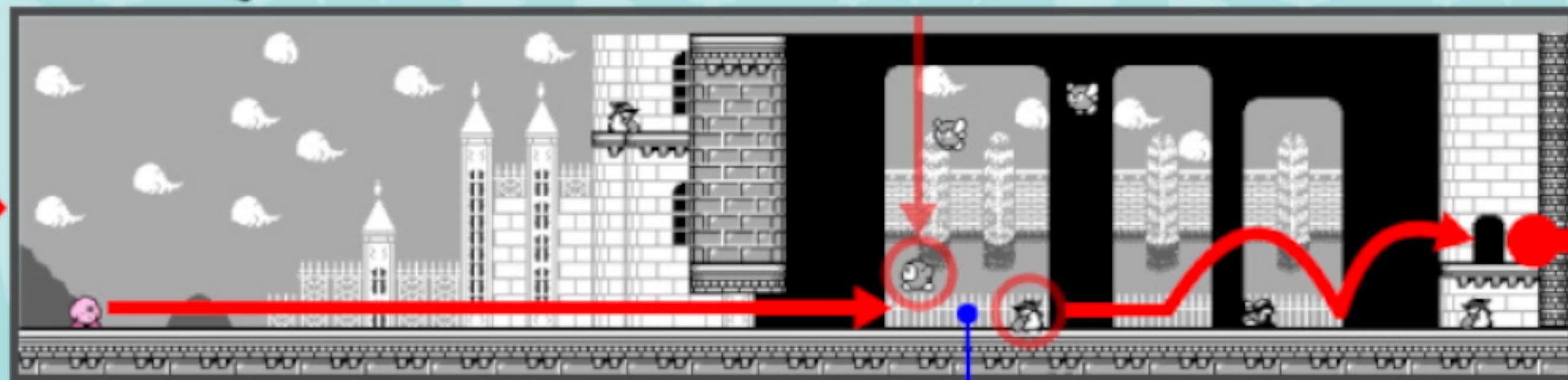
Appuyez sur ++A ou ++B pour glisser et attaquer les ennemis.



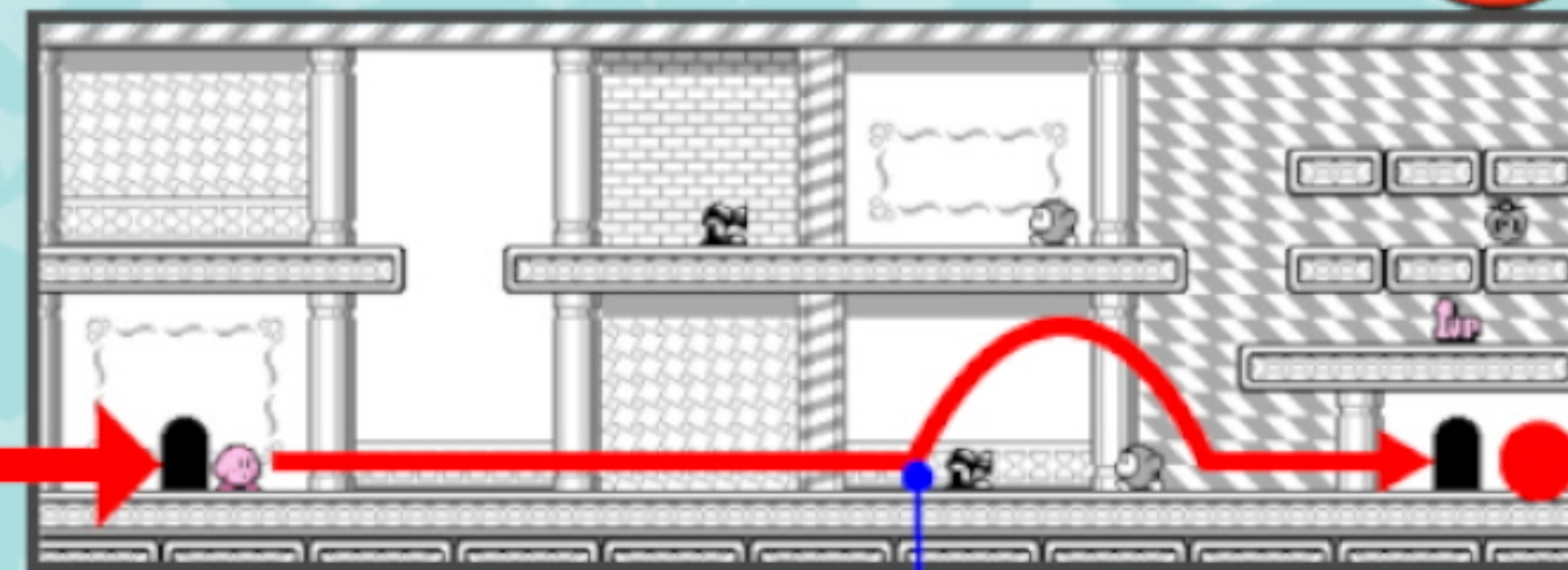
Aspirez le deuxième Bébepoppy et sautez par-dessus le suivant, puis recrachez l'ennemi sur le Cappenois pour l'éliminer.



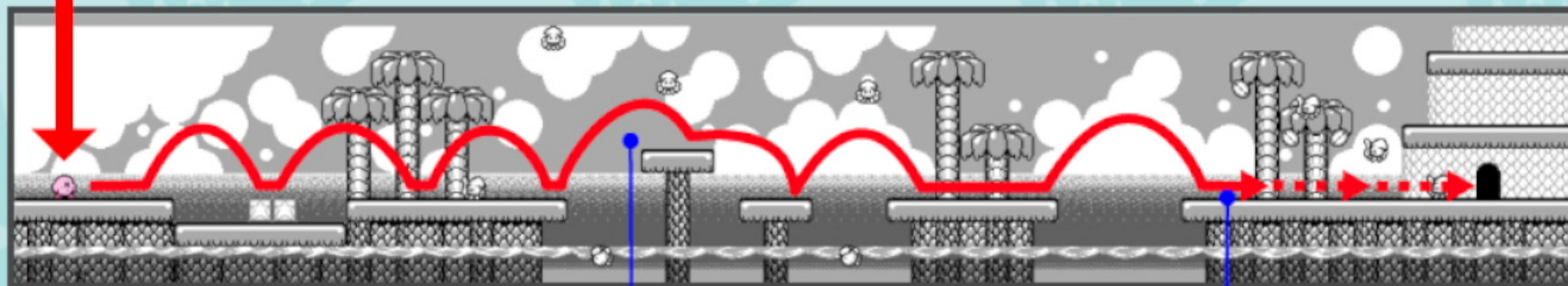
Kirby en fait voir de toutes les couleurs !



Prenez garde au Waddle Dee qui tombe ! Aspirez-le et recrachez-le sur le Chabalai.



Courez vers le Shotzo puis sautez au dernier moment pour l'éviter lui et le Waddle Dee en un seul saut.



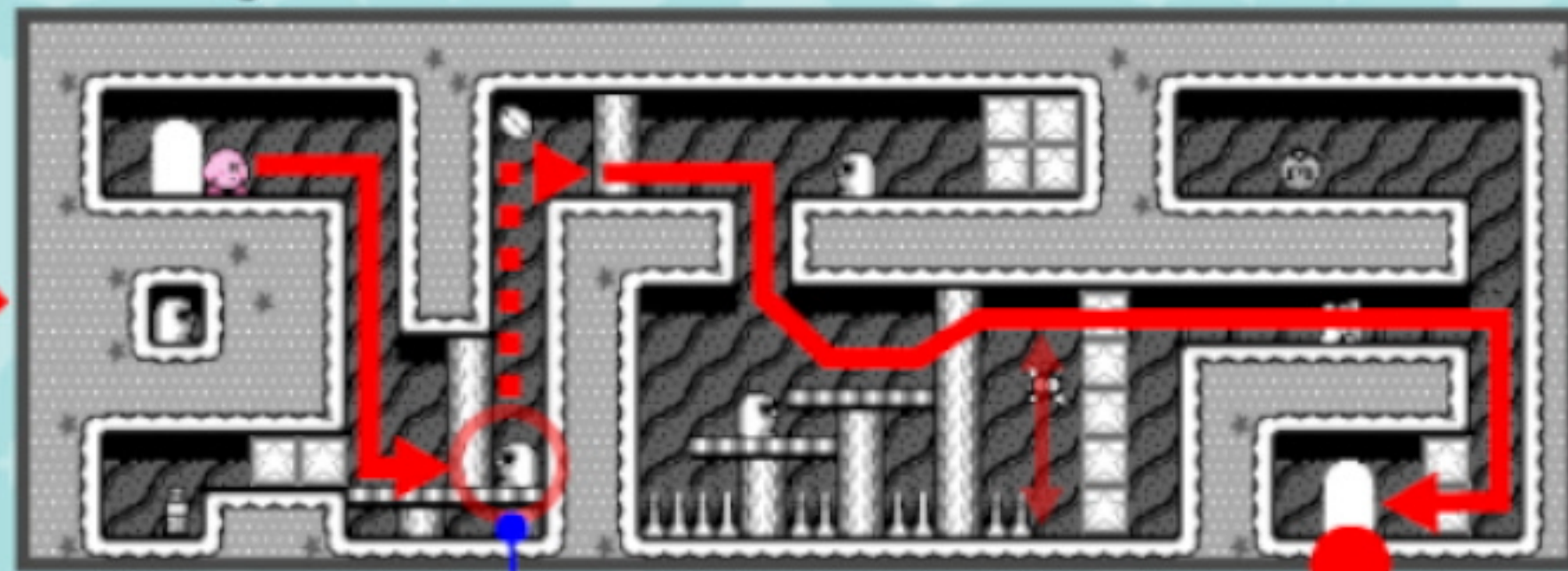
Beaucoup de Squishys vous sauteront dessus ici mais ignorez-les. Continuez d'avancer et tout ira bien.



Prenez garde aux noix de coco qui tombent. Vous pouvez glisser deux fois pour passer dessous à toute vitesse.



Kirby en fait voir de toutes les couleurs !

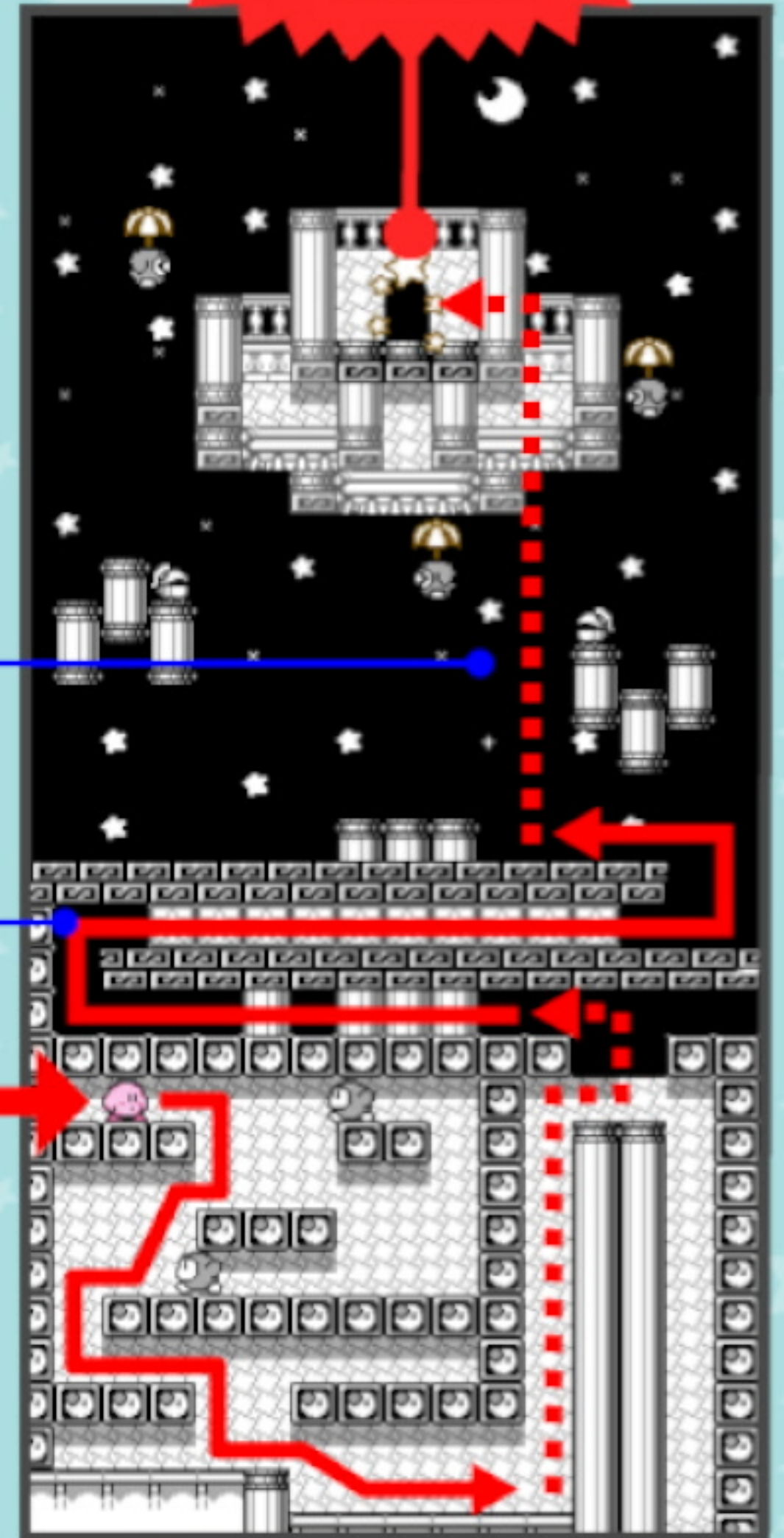


Envolez-vous, puis évitez les attaques du Duc Hache Viande. Vous êtes presque à l'arrivée !

Attention, il y a une noix de coco plus loin. Aspirez et lancez le Kabu dessus pour la détruire avant qu'elle n'explose.

Détruisez les blocs en glissant et continuez.

Arrivée



Vous pouvez glisser pour passer par-dessus l'espace entre ces deux nuages tout en évitant le Scarfy.

Ça grouille de Scarfys ici mais pas de panique. Vous pouvez traverser sans être touché.

METROID

Fuyez la planète Zèbes !



Arrivée

Il existe deux types de sauts : vous préférez la sécurité ou sauter le plus loin possible ?

Le premier saut privilégie la maniabilité et l'autre la distance. Vous aurez besoin des deux pour fuir !

Saut normal (A)

Ce saut est facile à diriger avec \oplus et permet d'atterrir sur les plateformes étroites. Maintenez **A** pour sauter encore plus haut.



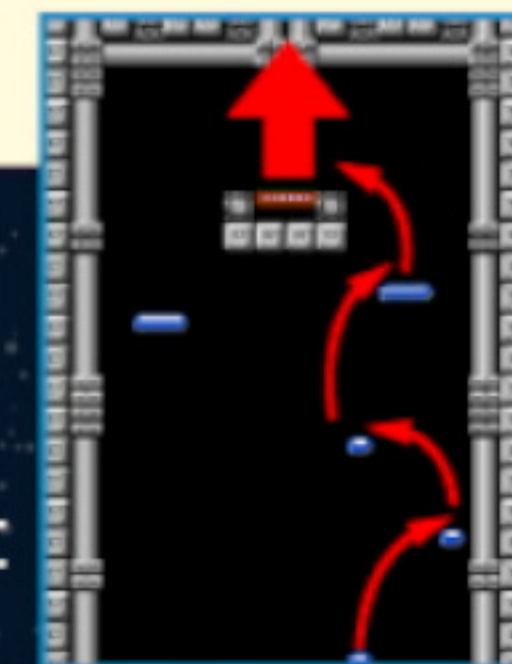
Salto (\oplus +A)

Courir avant un saut vous fait prendre de l'élan pour sauter plus loin, mais il est moins facile de diriger le saut avec \oplus .



M pour maîtrise de soi.

La précipitation mène aux erreurs. Gardez votre sang-froid quand vous voyez l'arrivée. Maintenez une vitesse constante car les plateformes changent vers la fin. À l'ascenseur, fuyez avec \oplus !



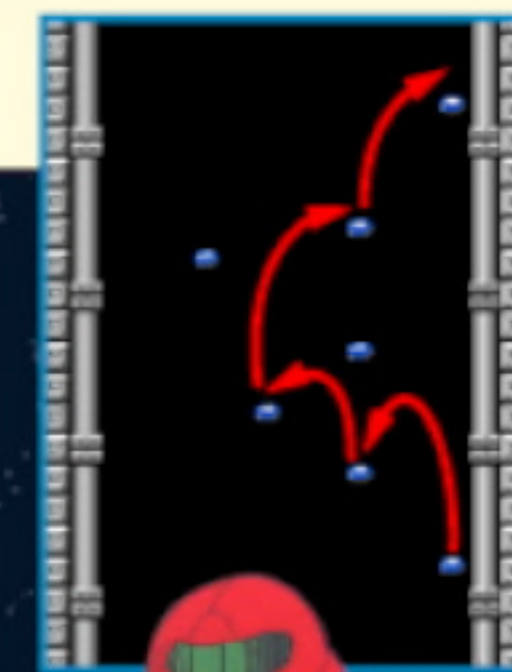
Reprenez le contrôle.

Si vous faites feu en appuyant sur **B** pendant un salto, il redeviendra un saut normal que vous pourrez diriger.

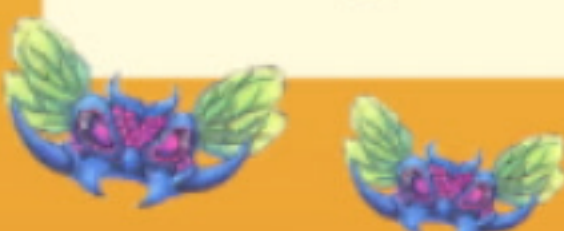


Un motif répété

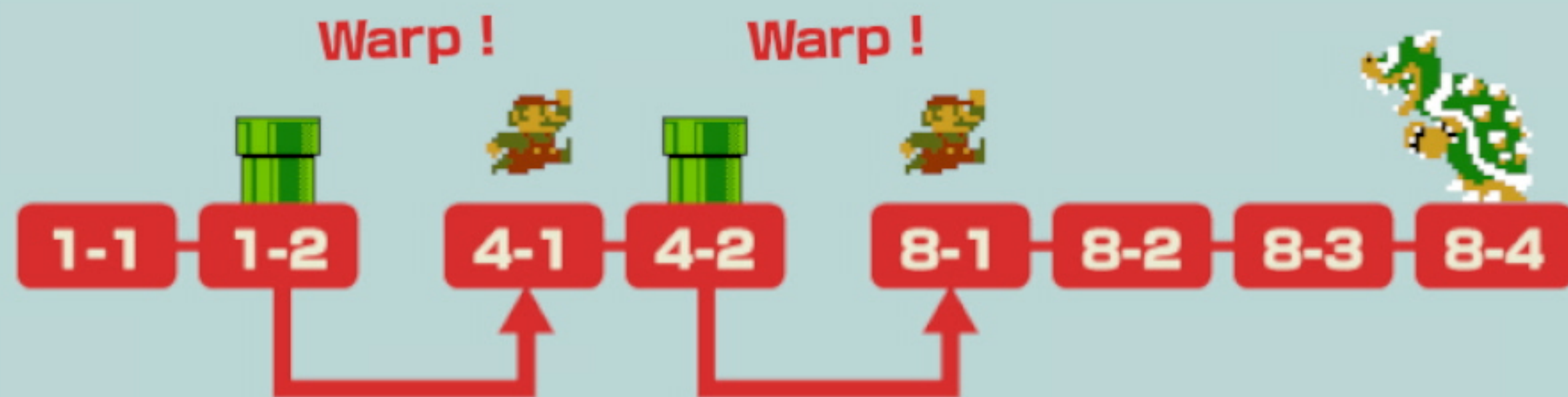
Les plateformes sont placées dans un ordre qui se répète. Vous pouvez vous entraîner pour le maîtriser. Vos atterrissages seront plus stables si vous privilégiez les sauts normaux.



Départ



Trois astuces pour retrouver la princesse !



Prenez tous les raccourcis !

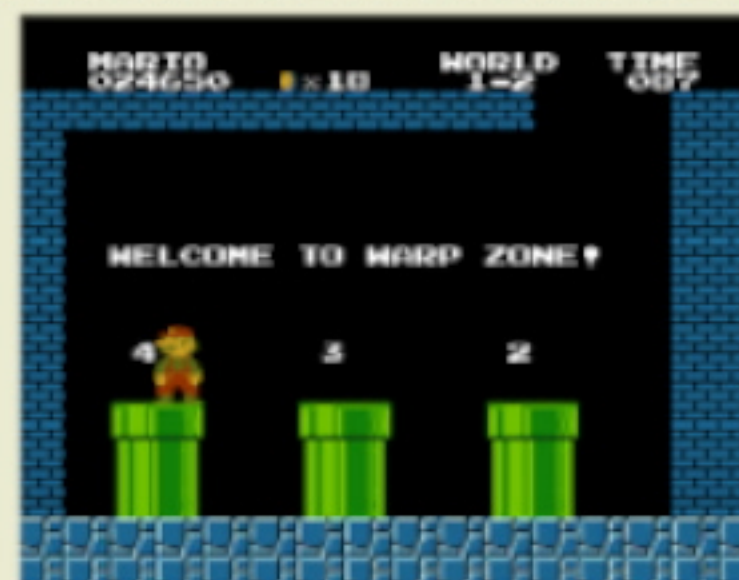
Il y a 32 stages du monde 1-1 jusqu'au monde 8-4. Avec ces astuces, vous n'aurez qu'à en parcourir huit. Lisez nos conseils pour gagner du temps !



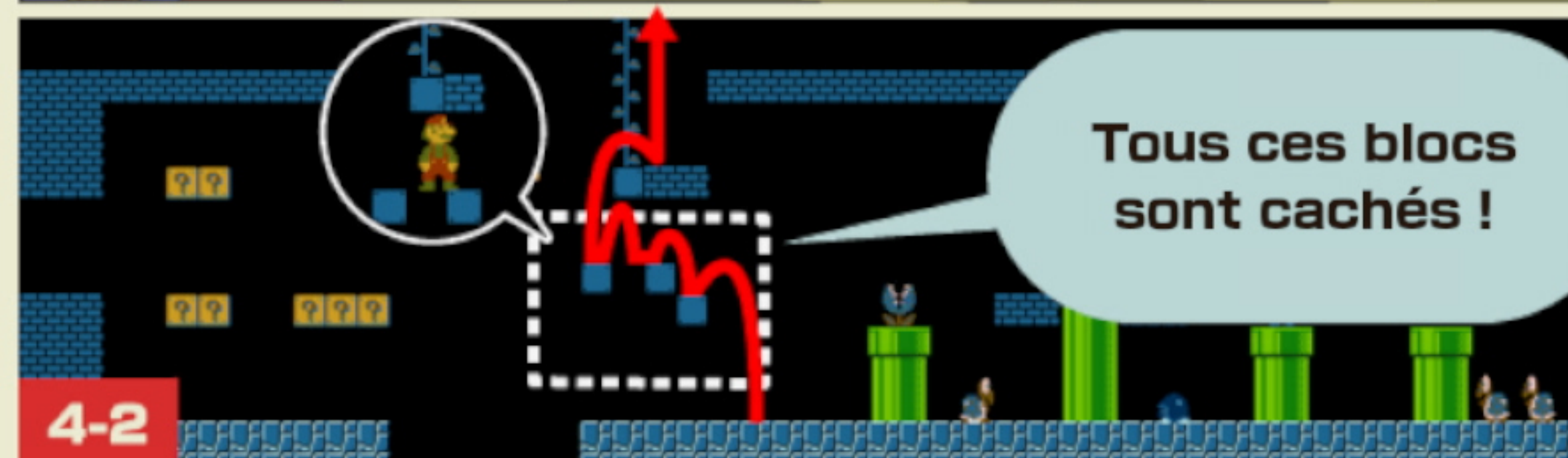
4 **Téléportez-vous du monde 1-2 au monde 4-1.**



Juste avant l'arrivée, utilisez l'ascenseur pour monter sur les blocs, puis courez vers la droite. Une fois à la Warp Zone, empruntez le tuyau 4.



8 **Téléportez-vous du monde 4-2 au monde 8-1.**



Tous ces blocs sont cachés !

Des blocs sont cachés juste après le premier ascenseur. Allez dessus pour frapper le bloc lierre, puis grimpez pour atteindre la Warp Zone. Allez ensuite dans le tuyau 8.



Trois astuces pour retrouver la princesse !



Suivez cet itinéraire pour traverser le monde 8-4.

Départ

8-4

Empruntez le tuyau après la lave.

Pensez stratégie !

Ignorez les tuyaux et vous reviendrez en arrière. Prenez le mauvais et vous vous retrouverez au début du monde 8-4. Regardez bien quels tuyaux vous devez emprunter, et vous atteindrez la princesse !

Le tuyau suivant est aussi derrière la lave. Montez sur ce bloc caché !

Une fois au sec, continuez d'avancer.

Le dernier tuyau est... après la lave ! Maintenant, plongez !

Attrapez la hache !



Le monde 1-1 sans soucis !

Départ

Arrivée

Explosion en approche !

Marchez sur des œufs !

Birdo lance un œuf environ toutes les quatre secondes. Sautez dessus, prenez-le et lancez-lui en retour !



Tout dans les cuisses !

Réalisez un super saut sur cet ennemi pour aller encore plus haut.



Maintenez **+** jusqu'à ce que le personnage brille et appuyez sur **A**.

Si la bombe fait des étincelles, tenez-la moins d'une seconde, puis lâchez-la et brisez le mur !



BOM

Cet itinéraire est plus long !



Terminez le pays vert en six étapes !

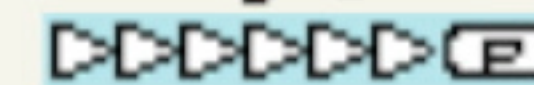
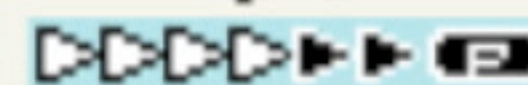


Prenez le chemin le plus court !

Cette carte indique l'itinéraire le plus court pour terminer le monde 1. Sautez les stages 1-3 et 1-4 et terminez les autres le plus rapidement possible.

Votre hauteur de saut dépend de la jauge !

Remplissez la jauge en courant avec **+** + **B**. Dès qu'elle brille, vous pouvez sauter plus haut.

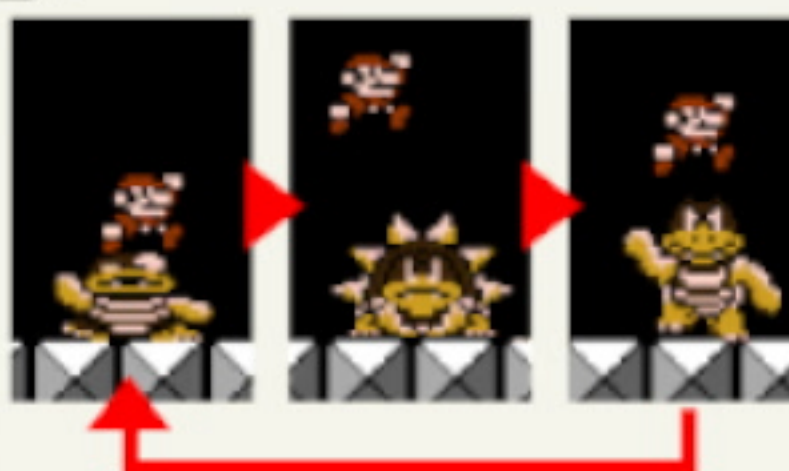


1 Terminez les stages 1-1 et 1-2 à toute allure.



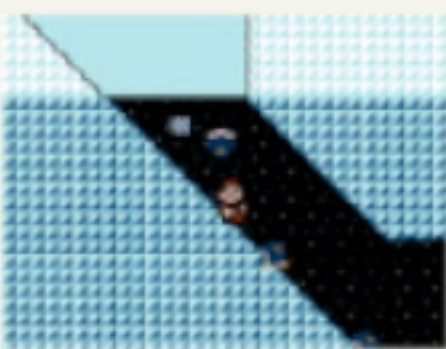
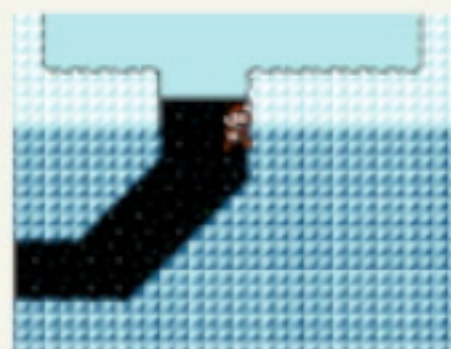
Pour ces deux stages, remplissez la jauge, puis sautez ! Reproduisez ces deux illustrations pour optimiser vos rebonds sur les ennemis.

2 Pas de pitié pour Boum Boum !



Sautez sur Boum Boum avant même qu'il ne puisse bouger et recommencez dès qu'il se relève.

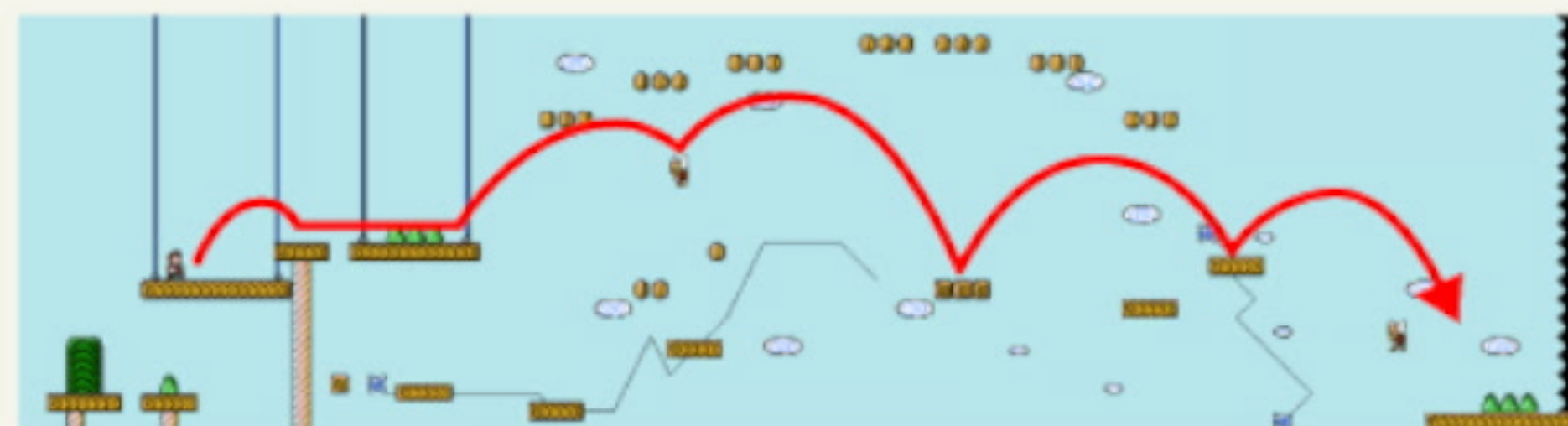
3 Parcourez le stage 1-5 en glissant !



Glisser va plus vite que courir et permet de battre vos ennemis au passage. Quand vous êtes sur une pente, appuyez sur **+** pour glisser.

4 Foncez avec précision à travers le monde 1-6 !

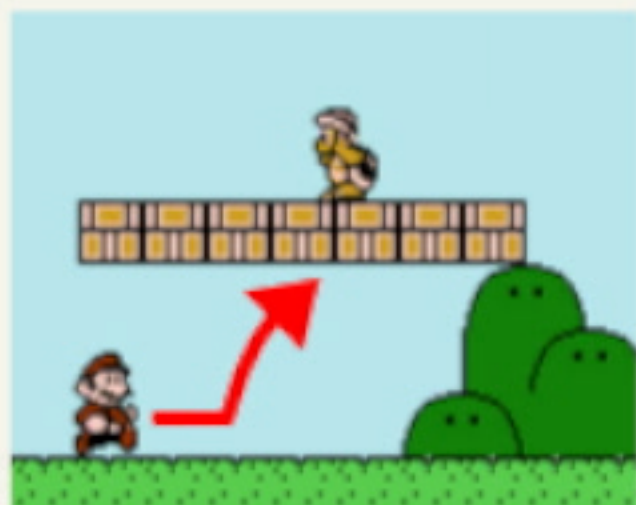
Tentez ce parcours si vous avez beaucoup d'assurance !



Terminez le pays vert en six étapes !



5 Attaquez le Frère Marto par en dessous !

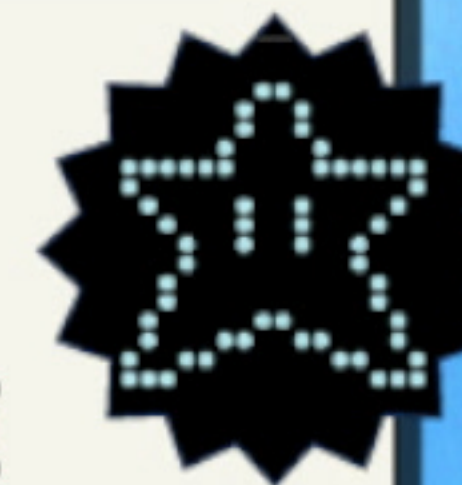


Le plus simple pour battre le Frère Marto est de frapper le bloc sur lequel il se trouve. Attendez ensuite que le coffre apparaisse de l'autre côté de l'écran, et prenez-le le plus vite possible !

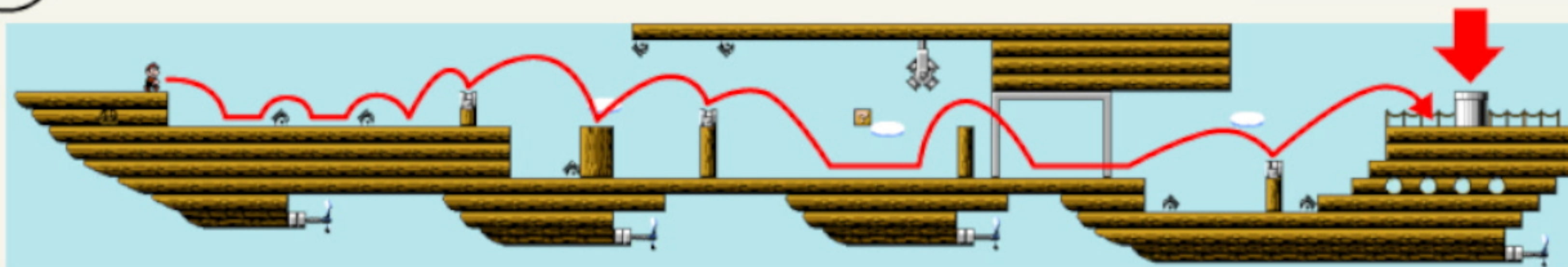


Qui dit brellan, dit perte de temps !

À la fin de certains stages, vous obtiendrez des cartes. Un feu d'artifice se déclenche à trois cartes identiques. Bien que joli, mieux vaut l'éviter.



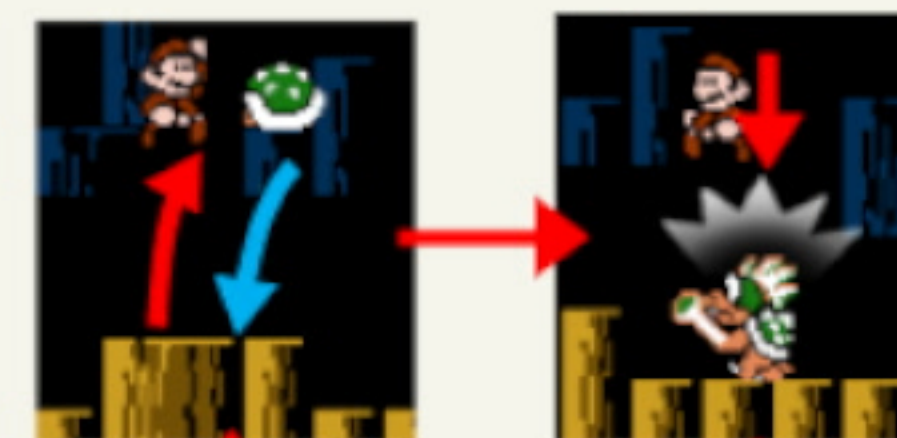
6 Votre objectif : la Terreur de Bowser dans la cale.



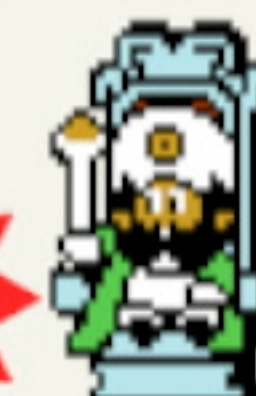
Ce stage défile continuellement et accélère progressivement. Faites attention autour des canons et des Bill Balles. Restez le plus possible à droite de l'écran, et sautez dans le tuyau dès que vous le voyez.



Larry se trouve de l'autre côté du tuyau. Si vous lui sautez dessus il fera de même, alors esquivez-le ! Une fois Larry éliminé, saisissez la baguette et rendez-la au roi.



Arrivée



Comment affronter le monde 8-2

Courez sans vous occuper des ennemis ou des champignons !

Pour aller rapidement, rien de tel que de ne pas perdre de temps et jouer de manière fluide !



Sautez par-dessus la plateforme sans prendre le champignon.



Ici, sautez par-dessus les quatre Bruyinsectes en une seule fois.



Le vent vous souffle de passer à la page 2 !

Départ

Maintenez **B** dès le compte à rebours pour prendre de l'avance.

Sautez au-dessus de ces Koopas. Si vous en touchez un, continuez d'avancer.



Sautez avant le tuyau pour échapper à la Plante Piranha.



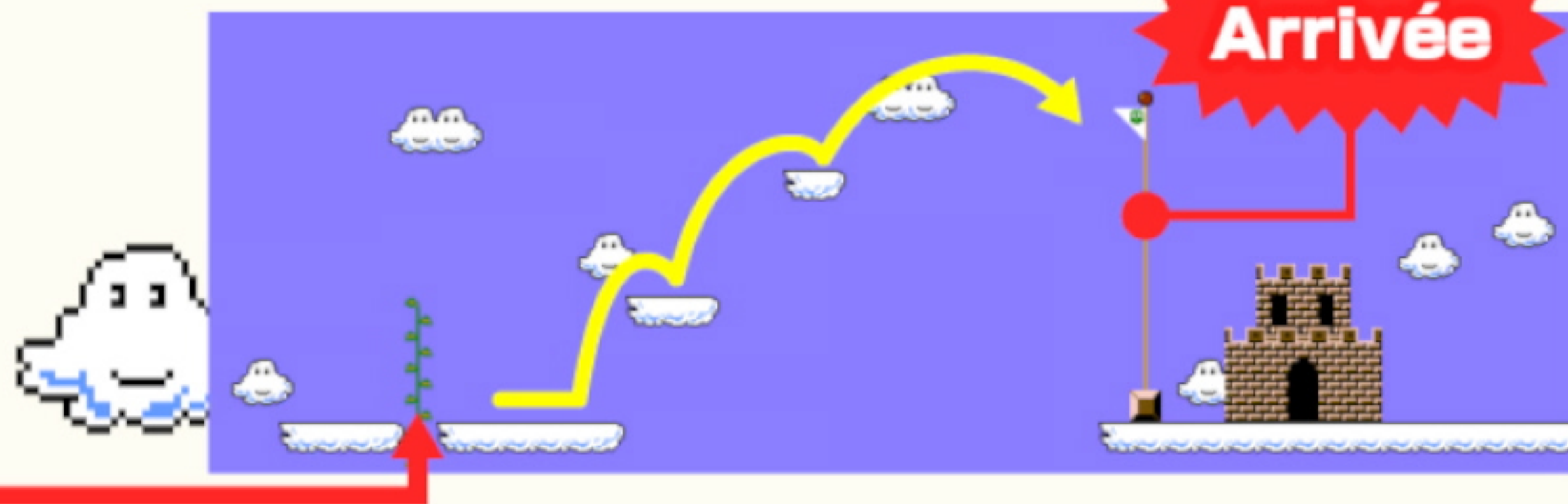
Comment affronter le monde 8-2

Ne bloquez pas sur ces blocs !

Servez-vous du vent et du tremplin pour sauter encore plus haut. En un saut, vous pouvez franchir le mur et atterrir de l'autre côté !



Une fois ici, vous touchez au but !



Ce saut est crucial !

Encore un dernier effort ! Sautez sur le Paratroopa pour frapper le bloc juste au-dessus, puis grimpez sur la liane qui en sort. C'est le seul moyen d'atteindre l'arrivée !



À partir d'ici, il n'y a que des murs et des tuyaux. En emprunter un vous ramènera au milieu du stage !



Dépêchez-vous d'atteindre la Triforce !



Trouvez les quatre clés

Suivez les flèches rouges et ces conseils de vitesse :

1. Ne fouillez pas partout.
2. Ignorez les ennemis qui n'ont pas de clé.
3. Une fois le boss vaincu, foncez vers la Triforce !

Concentrez-vous sur l'ennemi avec la clé !

Terrassez Aquamentus !

Visez la tête et attaquez à pleine puissance ! Si l'ennemi vous touche, continuez quand même !



Arrivée

La Triforce est à vous !



Une minute... Où est la clé ?



La clé apparaîtra quand vous aurez battu tous les Stalfos de cette salle !

Pas touche, la Main !



Si vous marchez près d'un mur, ce truc voudra vous attraper. Ce sera alors retour au début !

Quel est le squelette-clé ?



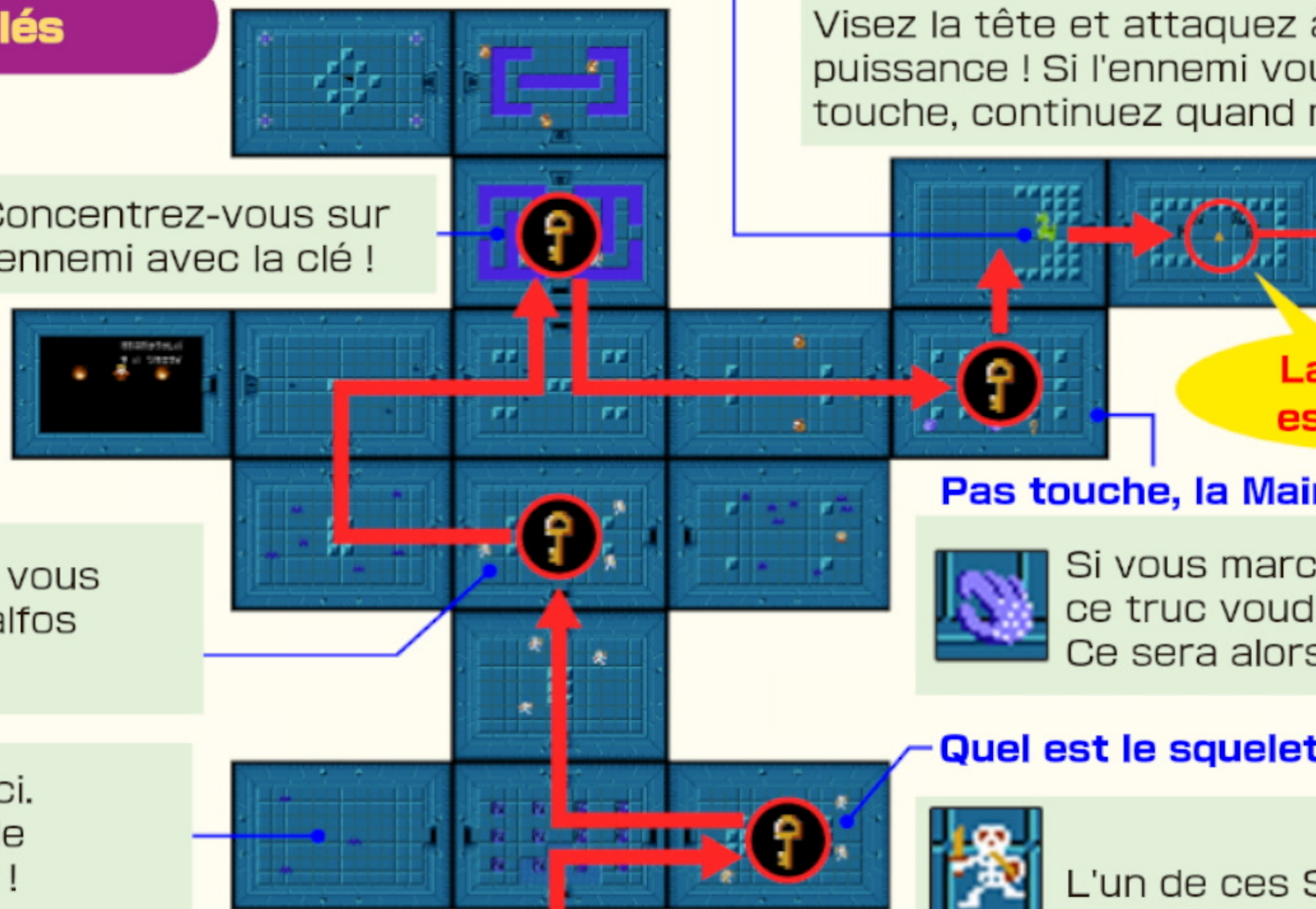
L'un de ces Stalfos a la clé. Il est légèrement différent des autres. Gardez l'œil ouvert !



Inutile de venir ici. Allez dans la salle de droite, plutôt !



Départ



Visite guidée du palais de Parapa

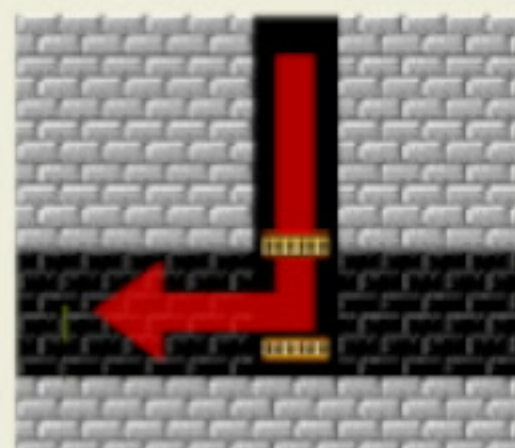
Deux clés suffiront.

L'itinéraire le plus court ne nécessite que deux clés. Évitez les ennemis, battez le boss et enfin, placez le cristal dans la statue.

Départ



Ne vous trompez pas de gauche !



Dès que vous arrivez dans le souterrain, filez à gauche. Foncez pour obtenir la première clé.



La clé du succès.



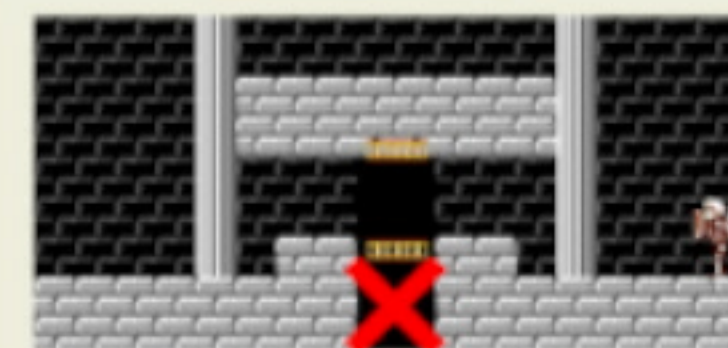
Touchez la clé avec votre épée pour la prendre et repartez vite d'où vous venez.

Ouvrez la porte et continuez !



Vous pourrez franchir la porte avec la clé, mais ce n'est pas fini. Restez calme et continuez !

Ignorez cet ascenseur !
Avancez tout droit.



Visite guidée du palais de Parapa

Montez pour aller chercher la clé !

Les soins de la fée sont longs.

Attrapez la clé et filez.



Une fois la clé en main, reprenez l'ascenseur jusqu'en bas.

Ennemis droit devant !

Contre un Hache-viande, sautez, puis appuyez sur **B** pour mettre un coup d'épée en retombant. Vous pouvez aussi utiliser le sort Shield.



Visez la tête de Horsehead !

C'est le moment d'affronter le boss. Sautez pour taper la tête de Horsehead. Une fois ce dernier terrassé, prenez la clé et avancez !



Arrivée

